Bundesgesetzblatt

Teil I

1963	Ausgegeben zu Bonn am 30. November 1963	Nr. 64

Gesetz zur Änderung des Einkommensteuergesetzes

Vom 25. November 1963

Der Bundestag hat mit Zustimmung des Bundesrates das folgende Gesetz beschlossen:

Artikel 1

Das Einkommensteuergesetz in der Fassung vom 15. August 1961 (Bundesgesetzbl. I S. 1253) wird wie folgt geändert:

In § 10 Abs. 3 Ziff. 3 Buchstabe b werden die Worte „31. Dezember 1963" durch die Worte „31. Dezember 1964" ersetzt.

Artikel 2

Dieses Gesetz gilt nach Maßgabe des § 12 Abs. 1 des Dritten Überleitungsgesetzes vom 4. Januar 1952 (Bundesgesetzbl. I S. 1) auch im Land Berlin.

Artikel 3

Dieses Gesetz tritt am Tage nach seiner Verkündung in Kraft.

Das vorstehende Gesetz wird hiermit verkündet.

Bonn, den 25. November 1963

Für den Bundespräsidenten
Der Präsident des Bundesrates
Diederichs

Der Stellvertreter des Bundeskanzlers
Mende

Der Bundesminister der Finanzen
Dr. Dahlgrün

Z 1997 A

Verordnung über das Bewachungsgewerbe

Vom 22. November 1963

Auf Grund des § 34 a Abs. 2 der Gewerbeordnung, zuletzt geändert durch das Gesetz zur Änderung der Gewerbeordnung vom 15. Februar 1963 (Bundesgesetzbl. I S. 125), und des Artikels III des Vierten Bundesgesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung vom 5. Februar 1960 (Bundesgesetzbl. I S. 61) wird mit Zustimmung des Bundesrates verordnet:

§ 1
Erlaubnis und Anzeige

(1) Die Erlaubnis nach § 34 a Abs. 1 der Gewerbeordnung berechtigt den Inhaber, das Bewachungsgewerbe in dem in der Erlaubnisurkunde angegebenen Umfang im Geltungsbereich dieser Verordnung zu betreiben.

(2) Will der Gewerbetreibende außerhalb des Bezirks der Erlaubnisbehörde Grundstücke, Gebäude oder Fahrzeuge bewachen, so hat er dies der zuständigen Behörde, in deren Bezirk er tätig werden will, unter Angabe der Art und voraussichtlichen Dauer der Bewachung vor Aufnahme der Tätigkeit anzuzeigen.

§ 2
Haftpflichtversicherung

(1) Der Gewerbetreibende hat für sich und die in seinem Gewerbebetrieb beschäftigten Personen zur Deckung der Schäden, die den Auftraggebern oder Dritten bei der Durchführung des Bewachungsauftrages entstehen, bei einem im Geltungsbereich dieser Verordnung zum Geschäftsbetrieb zugelassenen Versicherer eine Haftpflichtversicherung abzuschließen und aufrechtzuerhalten.

(2) Die Mindesthöhe der Versicherungssumme beträgt

1. für Personenschäden 250 000 Deutsche Mark,
2. für Sachschäden 25 000 Deutsche Mark,
3. für das Abhandenkommen bewachter Sachen 5 000 Deutsche Mark,
4. für reine Vermögensschäden 4 000 Deutsche Mark.

(3) Zuständige Behörde im Sinne des § 158 c Abs. 2 des Versicherungsvertragsgesetzes ist die nach § 34 a Abs. 3 der Gewerbeordnung bestimmte Behörde.

(4) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, soweit für den Auftraggeber nur Landfahrzeuge oder Landfahrzeuge einschließlich mitgeführter Gegenstände bewacht werden sollen. In diesen Fällen hat der Gewerbetreibende dem Auftraggeber bei einem im Geltungsbereich dieser Verordnung zum Geschäftsbetrieb zugelassenen Versicherer Versicherungsschutz gegen Beschädigung und Abhandenkommen der bewachten Fahrzeuge zu verschaffen. Die Versicherung muß sich auch auf Gegenstände erstrecken, die der Auftraggeber oder seine Fahrgäste oder der Fahrzeugführer zum persönlichen Bedarf in oder am Fahrzeug mit sich führen, soweit eine Gepäckversicherung auf Grund der allgemeinen Bedingungen für die Kraftverkehrsversicherung (AKB) Ersatz leisten würde. Der Versicherungsvertrag muß den Versicherungsschutz auch für den Fall vorsehen, daß der Gewerbetreibende oder eine in seinem Betrieb beschäftigte Person den Versicherungsfall durch grobe Fahrlässigkeit herbeiführt.

Die Mindesthöhe der Versicherungssumme beträgt je Fahrzeug einschließlich der mitgeführten Gegenstände

1. bei Fahrrädern 200 Deutsche Mark,
2. bei Mopeds und Fahrrädern mit Hilfsmotor 700 Deutsche Mark,
3. bei Motorrädern 2 500 Deutsche Mark,
4. bei Personen- und Lieferkraftwagen 15 000 Deutsche Mark,
5. bei Omnibussen und Lastkraftwagen sowie deren Anhängern 60 000 Deutsche Mark.

§ 3
Haftungsbeschränkung

(1) Der Gewerbetreibende darf die Haftung aus der Bewachungstätigkeit nur bis zur Mindesthöhe der Versicherungssumme (§ 2) beschränken. Für die Geltendmachung von Ansprüchen können Ausschlußfristen vereinbart werden.

(2) In den Fällen des § 2 Abs. 4 kann die Haftung auch insoweit ausgeschlossen werden, als der Versicherer leistet.

§ 4
Wahrung von Geschäftsgeheimnissen

Der Gewerbetreibende hat die in seinem Gewerbebetrieb beschäftigten Personen schriftlich zu verpflichten, auch nach ihrem Ausscheiden Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse Dritter, die ihnen in Ausübung des Dienstes bekannt geworden sind, nicht unbefugt zu offenbaren. Dies gilt nicht für die Bewachung von Landfahrzeugen.

§ 5
Beschäftigung von Wachpersonen

Der Gewerbetreibende darf mit der Bewachung nur zuverlässige Personen, die das 21. Lebensjahr vollendet haben, beschäftigen. Er hat Vor- und Zunamen, Geburtstag und Geburtsort, Wohnort und Wohnung der Wachpersonen, die er beschäftigen will, der Erlaubnisbehörde, in den Fällen des § 1 Abs. 2 der dort bezeichneten Behörde, vorher zu melden.

§ 6

Dienstanweisung

(1) Der Gewerbetreibende hat den Wachdienst durch eine Dienstanweisung zu regeln. Die Dienstanweisung muß den Hinweis enthalten, daß die Wachperson nicht die Eigenschaft und die Befugnisse eines Polizeibeamten, eines Hilfspolizeibeamten oder eines sonstigen Bediensteten einer Behörde besitzt. Die Dienstanweisung muß ferner bestimmen, daß die Wachperson während des Dienstes nur mit Zustimmung des Gewerbetreibenden eine Schußwaffe führen darf und jeden Gebrauch der Schußwaffe unverzüglich dem Gewerbetreibenden anzuzeigen hat.

(2) Der Gewerbetreibende hat der Wachperson einen Abdruck der Dienstanweisung gegen Empfangsbescheinigung auszuhändigen.

§ 7

Ausweis

(1) Der Gewerbetreibende hat der Wachperson einen Ausweis auszustellen. Der Ausweis muß Vor- und Zunamen, Geburtstag, Wohnort und Wohnung der Wachperson sowie Namen und Anschrift des Gewerbetreibenden enthalten, mit Lichtbild und Unterschrift der Wachperson versehen und vom Gewerbetreibenden, seinem Vertreter oder seinem Bevollmächtigten unterzeichnet sein. Der Ausweis muß so beschaffen sein, daß er sich von amtlichen Ausweisen deutlich unterscheidet.

(2) Der Gewerbetreibende hat die Ausweise fortlaufend zu numerieren und in ein Verzeichnis einzutragen.

(3) Der Gewerbetreibende hat die Wachperson zu verpflichten, während des Wachdienstes den Ausweis mitzuführen und auf Verlangen den Beauftragten der zuständigen Behörde vorzuzeigen.

§ 8

Dienstkleidung

Bestimmt der Gewerbetreibende für seine Wachpersonen eine Dienstkleidung, so hat er dafür zu sorgen, daß sie nicht mit Uniformen der Angehörigen von Streitkräften oder behördlichen Vollzugsorganen verwechselt werden kann. Er hat ferner dafür zu sorgen, daß von ihm beschäftigte Personen, die Landfahrzeuge bewachen, als Wachpersonen erkennbar sind. Wachpersonen, die eingefriedetes Besitztum in Ausübung ihres Dienstes betreten sollen, müssen eine Dienstkleidung tragen.

§ 9

Behandlung der Waffen und Anzeigepflicht nach Waffengebrauch

(1) Der Gewerbetreibende ist für die sichere Aufbewahrung der Schußwaffen und der Munition verantwortlich. Er hat zu prüfen, ob die Wachperson mit dem Umgang mit Schußwaffen vertraut und ob sie berechtigt ist, eine Schußwaffe zu führen. Er hat die ordnungsgemäße Rückgabe der Schußwaffen und der Munition nach Beendigung des Wachdienstes sicherzustellen.

(2) Hat der Gewerbetreibende oder eine seiner Wachpersonen im Wachdienst von der Schußwaffe Gebrauch gemacht, so hat der Gewerbetreibende dies unverzüglich der zuständigen Behörde anzuzeigen.

§ 10

Aufsichtsperson

Soweit sich die Vorschriften der §§ 5 bis 9 auf Wachpersonen beziehen, gelten sie für die im Wachdienst tätigen Aufsichtspersonen entsprechend.

§ 11

Buchführung und Aufbewahrung

(1) Der Gewerbetreibende hat über die Erfüllung seiner Pflichten nach den §§ 2 und 4 bis 10 und über jeden Bewachungsvertrag Aufzeichnungen zu machen sowie Unterlagen und Belege zu sammeln. Aus den Aufzeichnungen über die Bewachungsverträge müssen Namen und Anschrift der Auftraggeber, Inhalt und Art der einzelnen Aufträge und der Zeitpunkt der Vertragsabschlüsse ersichtlich sein. Die Aufzeichnungen sind unverzüglich und in deutscher Sprache vorzunehmen. § 43 Abs. 3 des Handelsgesetzbuches gilt sinngemäß. Die Aufzeichnungen, Unterlagen und Belege sind bis zum Schluß des dritten auf den Zeitpunkt ihrer Entstehung folgenden Kalenderjahres in den Geschäftsräumen aufzubewahren. Die Aufbewahrungsfrist endet hiervon abweichend

1. für Urkunden über Bewachungsverträge und Versicherungsverträge nach § 2 und alle sich hierauf beziehenden Schriftstücke
   drei Jahre nach dem Schluß des Jahres, in dem der Vertrag endete,
2. für Aufzeichnungen, Unterlagen und Belege über die Erfüllung der Pflichten nach § 4 Satz 1, § 5 Satz 2, § 6, § 7 Abs. 2, auch in Verbindung mit § 10
   drei Jahre nach dem Schluß des Jahres, in dem das Beschäftigungsverhältnis endete.

(2) Die Verpflichtung, Aufzeichnungen über Bewachungsverträge zu machen, besteht nicht, soweit Landfahrzeuge bewacht werden.

(3) Eine nach anderen Vorschriften bestehende Pflicht zur Buchführung und zur Aufbewahrung von Büchern, Aufzeichnungen, Unterlagen und Belegen bleibt unberührt.

§ 12

Auskunft und Nachschau

(1) Der Gewerbetreibende hat den Beauftragten der zuständigen Behörden die für die Überwachung des Geschäftsbetriebes erforderliche mündliche oder schriftliche Auskunft innerhalb der gesetzten Frist und unentgeltlich zu erteilen. Er kann die Auskunft auf solche Fragen verweigern, deren Beantwortung ihn selbst oder einen der in § 383 Abs. 1 Nr. 1 bis 3 der Zivilprozeßordnung bezeichneten Angehörigen der Gefahr strafgerichtlicher Verfolgung oder eines Verfahrens nach dem Gesetz über Ordnungswidrigkeiten aussetzen würde.

(2) Die Beauftragten der zuständigen Behörden sind befugt, zum Zweck der Überwachung in den Geschäftsbetrieb Einsicht zu nehmen. Der Gewerbetreibende ist verpflichtet, zu diesem Zweck den Beauftragten Zutritt zu allen für den Geschäftsbetrieb benutzten Räumen und Grundstücken sowie Einsichtnahme in die Aufzeichnungen, Unterlagen und Belege zu gestatten. Das Grundrecht der Unverletzlichkeit der Wohnung (Artikel 13 des Grundgesetzes) wird insoweit eingeschränkt.

§ 13

Strafvorschriften

Wer vorsätzlich oder fahrlässig

1. entgegen § 1 Abs. 2 die Anzeige nicht, nicht richtig, nicht vollständig oder nicht rechtzeitig erstattet,
2. entgegen § 2 Abs. 1 und 2 die Haftpflichtversicherung nicht abschließt oder nicht aufrechterhält,
3. entgegen § 2 Abs. 4 dem Auftraggeber den Versicherungsschutz nicht verschafft,
4. entgegen § 4 es unterläßt, eine in seinem Gewerbebetrieb beschäftigte Person schriftlich zu verpflichten, Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse Dritter nicht unbefugt zu offenbaren,
5. entgegen § 5 Satz 1 unzuverlässige Personen oder Personen, die das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, mit der Bewachung beschäftigt,
6. entgegen § 5 Satz 2 die Meldung nicht, nicht richtig, nicht vollständig oder nicht rechtzeitig erstattet,
7. entgegen § 6 Abs. 1 den Wachdienst nicht durch Dienstanweisung regelt oder in der Dienstanweisung nicht die vorgeschriebenen Bestimmungen und Hinweise aufnimmt,
8. entgegen § 7 Abs. 1 den Wachpersonen keine Ausweise ausstellt oder Ausweise ausstellt, die nicht die erforderlichen Angaben enthalten oder nicht der vorgeschriebenen Form entsprechen,
9. entgegen § 8 nicht dafür sorgt, daß die von ihm Beschäftigten, die Landfahrzeuge bewachen, als Wachpersonen erkennbar sind,
10. entgegen § 9 den Gebrauch der Schußwaffe nicht oder nicht unverzüglich anzeigt,
11. entgegen § 11 die erforderlichen Aufzeichnungen nicht, nicht richtig, nicht in der vorgeschriebenen Form oder nicht unverzüglich macht, die Unterlagen und Belege nicht sammelt oder diese Aufzeichnungen, Unterlagen und Belege nicht während der vorgeschriebenen Frist aufbewahrt,
12. entgegen § 12 den Beauftragten der zuständigen Behörden die für die Überwachung des Geschäftsbetriebes erforderliche Auskunft nicht, nicht richtig, nicht vollständig oder nicht fristgemäß erteilt, den Zutritt zu den für den Geschäftsbetrieb benutzten Räumen oder Grundstücken oder die Einsichtnahme in die Aufzeichnungen, Unterlagen und Belege nicht gestattet,

wird nach § 148 Abs. 1 Nr. 4a der Gewerbeordnung bestraft.

§ 14

Geltung in Berlin

Diese Verordnung gilt nach § 14 des Dritten Überleitungsgesetzes vom 4. Januar 1952 (Bundesgesetzblatt I S. 1) in Verbindung mit Artikel XIV des Vierten Bundesgesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung vom 5. Februar 1960 (Bundesgesetzbl. I S. 61) auch im Land Berlin.

§ 15

Schlußvorschrift

Diese Verordnung tritt sechs Monate nach dem Tage ihrer Verkündung in Kraft. Gleichzeitig treten außer Kraft

1. die Vorschriften für den Gewerbebetrieb der Personen, die gewerbsmäßig Leben oder Eigentum fremder Personen bewachen (Bewachungsgewerbe), vom 18. Januar 1928 (Preußisches Ministerialblatt der Handels- und Gewerbeverwaltung S. 22; Ministerialblatt der Inneren Verwaltung S. 167);
2. die bayerische Bekanntmachung über das Bewachungsgewerbe vom 12. Februar 1951 (Bereinigte Sammlung der Verwaltungsvorschriften des Bayerischen Staatsministeriums des Innern I S. 167; Bereinigte Sammlung der Verwaltungsvorschriften des Bayerischen Staatsministeriums für Wirtschaft und Verkehr S. 61);
3. Verordnung des Württembergischen Wirtschaftsministeriums über den Betrieb des Bewachungsgewerbes vom 12. Oktober 1928 (Regierungsblatt für Württemberg S. 395);
4. Verordnung über das Bewachungsgewerbe vom 28. November 1932 (Sammlung des bereinigten hamburgischen Landesrechts 7138 — a);
5. Verordnung betreffend die Ausübung des Bewachungsgewerbes im Saarland vom 10. Juni 1950 (Amtsblatt S. 418).

Bonn, den 22. November 1963

Der Bundesminister für Wirtschaft
Schmücker

Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele

Vom 26. November 1963

Auf Grund des § 33g Nr. 1 und des § 60a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung, zuletzt geändert durch das Gesetz zur Änderung der Gewerbeordnung vom 15. Februar 1963 (Bundesgesetzbl. I S. 125), wird im Einvernehmen mit dem Bundesminister des Innern und mit Zustimmung des Bundesrates verordnet:

§ 1

Wird in Gast-, Schank- oder Speisewirtschaften ein Spiel der Anlage 1 gewerbsmäßig veranstaltet, so ist die Erlaubnis nach § 33d Abs. 1 der Gewerbeordnung nicht erforderlich, wenn der Gewinn in Waren besteht und das Spiel nach den Spielbedingungen der Anlage 1 veranstaltet wird.

§ 2

Wird auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen ein Spiel der Anlagen 1 bis 3 gewerbsmäßig veranstaltet, so ist für die Erteilung der Erlaubnis nach § 60a Abs. 1 der Gewerbeordnung die Unbedenklichkeitsbescheinigung des Bundeskriminalamtes oder eines Landeskriminalamtes nicht erforderlich, wenn der Gewinn in Waren besteht und das Spiel nach den Spielbedingungen der Anlagen veranstaltet wird.

§ 3

Diese Verordnung gilt nach § 14 des Dritten Überleitungsgesetzes vom 4. Januar 1952 (Bundesgesetzbl. I S. 1) in Verbindung mit Artikel XIV des Vierten Bundesgesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung vom 5. Februar 1960 (Bundesgesetzbl. I S. 61) auch im Land Berlin.

§ 4

Diese Verordnung tritt am ersten Tage des auf die Verkündung folgenden zweiten Monats in Kraft.

Bonn, den 26. November 1963

Der Bundesminister für Wirtschaft
Schmücker

Anlagen umstehend

Anlage 1

Preisspiele

1. Preisbridge
2. Preisschafkopf
3. Preisskat
4. Preistarock
5. Preisbillard
6. Preiskegeln
7. Preisschach
8. Preisschießen
(ausgenommen Preisschießen unter Verwendung von automatischen Schießeinrichtungen oder Schießeinrichtungen mit automatischer Trefferanzeige).

Spielbedingungen

1. Preisbridge
2. Preisschafkopf
3. Preisskat
4. Preistarock

Die Spiele werden nach den allgemein üblichen Spielregeln im Rahmen einer Preisveranstaltung gespielt.

Die Dauer der Preisveranstaltung beträgt höchstens einen Tag.

Die einzelne Preisveranstaltung findet nur an einem Veranstaltungsort statt.

Der Veranstalter, die Mitglieder des Preisgerichts und die Aufsichtspersonen nehmen an dem Spiel nicht teil. Die Namen dieser Personen werden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

Die jeweils an einem Tisch spielenden Mitspieler aller Durchgänge werden durch das Los bestimmt.

Beim Preistarock wird das einzelne Spiel von drei Handspielern gespielt.

Das Entgelt für die Teilnahme (Kartengeld) beträgt höchstens 5 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten für einen Gewinn betragen höchstens 50 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln, der Spiel- und Gewinnplan und die Gewinne selbst werden am Veranstaltungsort für jeden Teilnehmer sichtbar ausgelegt.

5. Preisbillard
6. Preiskegeln
7. Preisschach
8. Preisschießen

Preisbillard, Preiskegeln und Preisschach werden nach den allgemein üblichen Spielregeln im Rahmen einer Preisveranstaltung gespielt.

Die einzelne Preisveranstaltung findet nur an einem Veranstaltungsort statt.

Der Veranstalter, die Mitglieder des Preisgerichts und die Aufsichtspersonen nehmen an dem Spiel nicht teil. Die Namen dieser Personen werden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

Das System der Wertung und der Abrechnung ist für alle Spieler gleich.

Das Entgelt für die Teilnahme an einer Preisveranstaltung beträgt höchstens 5 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten für einen Gewinn betragen höchstens 50 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln, der Spiel- und Gewinnplan und die Gewinne selbst werden am Veranstaltungsort für jeden Teilnehmer sichtbar ausgelegt.

Preisschießen

Die einzelne Preisveranstaltung findet nur an einem Veranstaltungsort und längstens an zwei aufeinanderfolgenden Tagen statt.

Der Veranstalter, die Mitglieder des Preisgerichts und die Aufsichtspersonen nehmen an dem Spiel nicht teil. Die Namen dieser Personen werden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

Bei der Auswertung zählen angeschossene Ringe nach oben.

Es werden nur handelsübliche Luftgewehre mit einem Kaliber bis zu 6,33 mm verwendet, mit denen ein einwandfreies Schießen möglich ist. Der Streukreisdurchmesser des Trefferbildes darf auf eine Entfernung von 3,50 m nicht größer als 8 mm sein.

Die Munition besteht aus fabrikmäßig hergestellten, dem Kaliber des Gewehres genau entsprechenden Bleikugeln.

Geschossen wird auf eine ausreichend beleuchtete Scheibe mit zehn oder zwölf Ringen.

Der Abstand zwischen dem Schützen und der Scheibe beträgt mindestens 2,80 m und höchstens 4,00 m.

Das Entgelt für die Teilnahme beträgt höchstens 5 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 50 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln, der Spiel- und Gewinnplan und die Gewinne selbst werden am Veranstaltungsort für jeden Teilnehmer sichtbar ausgelegt.

Anlage 2

Geschicklichkeitsspiele auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen

1. Schießen auf Herzscheiben mit einem Herzen
2. Schießen auf Herzscheiben mit drei Herzen
3. Schießen auf Zwölfer-Ringscheiben
4. Schießen auf Tonröhren
5. Blumenschießen
6. Streichholzschießen
7. Walzenschießen
8. Schießen auf bewegliche Ziele (Wilde Jagd)
9. Ballonschießen
10. Schießen auf Bälle
11. Ballwerfen in ausgestellte Gegenstände
12. Ballwerfen in Glasgefäße
13. Ballwerfen auf Kippfiguren
14. Ballwerfen auf bewegliche Figuren
15. Ballwerfen auf sechs Konservendosen
16. Ballwerfen auf zehn Konservendosen
17. Ballwerfen in Öffnungen (Ulkköpfe)
18. Pfeilwerfen auf Zehner-Ringscheibe
19. Pfeilwerfen auf Luftballons
20. Pfeilwerfen auf Korkknöpfe
21. Eimerwerfen
22. Groschenwerfen auf Schokoladetafeln, Pralinen- und Kekspackungen
23. Groschenwerfen auf Teller
24. Lustige Nagelei
25. Lustige Nagelei (drei Hammerschläge)
26. Plattenwerfen
27. Ringwerfen auf Flaschen
28. Ringwerfen auf eingesteckte Gegenstände
29. Ringwerfen Hoppla-Hopp
30. Ringwerfen auf Nägel
31. Krach im Hinterhaus
32. Klein-Kegelbahn
33. Scheren-Kegelbahn
34. Kraftmeßspiele

Spielbedingungen

1. Schießen auf Herzscheiben mit einem Herzen
2. Schießen auf Herzscheiben mit drei Herzen
3. Schießen auf Zwölfer-Ringscheiben
4. Schießen auf Tonröhren
5. Blumenschießen
6. Streichholzschießen
7. Walzenschießen
8. Schießen auf bewegliche Ziele (Wilde Jagd)
9. Ballonschießen
10. Schießen auf Bälle

Bei den Schießspielen werden nur handelsübliche Luftgewehre mit einem Kaliber bis zu 6,33 mm verwendet, mit denen ein einwandfreies Schießen möglich ist. Der Streukreisdurchmesser des Trefferbildes darf auf eine Entfernung von 3,50 m nicht größer als 8 mm sein.

Die Munition besteht aus fabrikmäßig hergestellten, dem Kaliber des Gewehres entsprechenden Bleikugeln.

Der Abstand zwischen dem Schützen und dem Ziel beträgt mindestens 2,80 m und höchstens 4,00 m.

Das Ziel ist während des Schießens ausreichend beleuchtet.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann, außer beim Blumenschießen, für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 1. Schießen auf Herzscheiben mit einem Herzen

Geschossen wird auf eine Pappscheibe in der Größe von 60 × 110 mm, auf der sich in der Mitte ein Herz befindet. Das Herz ist mindestens 10 mm hoch und 10 mm breit.

Der Einsatz für einen Schuß beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Das angeschossene Herz zählt nicht als Treffer.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens soviel wie der Einsatz für ein Spiel.

Zu 2. Schießen auf Herzscheiben mit drei Herzen

Geschossen wird auf eine Pappscheibe in der Größe von 60 × 110 mm, auf der sich in der Mitte senkrecht untereinander drei Herzen befinden.

Die Herzen sind mindestens 10 mm hoch und 10 mm breit.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Trifft der Schütze alle drei Herzen, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Trifft er zwei Herzen, so erhält er einen kleineren Gewinn. Angeschossene Herzen zählen nicht als Treffer.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Dreifache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 3. Schießen auf Zwölfer-Ringscheiben

Geschossen wird auf eine Zwölfer-Luftgewehr-Ringscheibe. Der Ringabstand beträgt 4 mm, der Durchmesser des Spiegels 20 mm und der Durchmesser der „12" mindestens 2 mm.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Erzielt der Spieler 36 Ringe, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Erzielt er 33, 34 oder 35 Ringe, so erhält er einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Fünffache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Bei der Auswertung zählt der angeschossene Ring nach oben.

Zu 4. Schießen auf Tonröhren

Geschossen wird auf poröse, nicht hart gebrannte Tonröhren von 40 mm, 80 mm oder 120 mm Länge, an denen ein Gewinn befestigt ist.

Die Tonröhren sind so beschaffen, daß die 40-mm-Röhre mit einem Schuß, die 80-mm-Röhre mit zwei Schüssen und die 120-mm-Röhre mit drei Schüssen abgeschossen werden kann.

Zu einem Spiel gehören nur so viele Tonröhren als mit den für einen Spieleinsatz ausgegebenen Schüssen abgeschossen werden können. Sie werden jeweils auf befestigte, nicht federnde Metallstifte aufgesetzt. Die zu einem Spiel gehörenden Tonröhren können auch auf einem festgespannten, oben und unten befestigten Draht aufgezogen werden.

Bei einem Spiel mit mehreren Tonröhren kann der Gewinn auch unmittelbar neben, über oder unter den Röhren befestigt werden.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er die zu einem Spiel gehörenden Tonröhren vollständig abschießt.

Die Gestehungskosten für einen Gewinn betragen bei Verwendung von

1 Tonröhre zu 40 mm Länge
mindestens 0,10 Deutsche Mark

2 Tonröhren zu 40 mm Länge
mindestens 0,35 Deutsche Mark

3 Tonröhren zu 40 mm Länge
mindestens 0,65 Deutsche Mark

4 Tonröhren zu 40 mm Länge
mindestens 0,90 Deutsche Mark

5 Tonröhren zu 40 mm Länge
mindestens 1,30 Deutsche Mark

1 Tonröhre zu 80 mm Länge
mindestens 0,40 Deutsche Mark

2 Tonröhren zu 80 mm Länge
mindestens 0,90 Deutsche Mark

1 Tonröhre zu 120 mm Länge
mindestens 1,00 Deutsche Mark.

Zu 5. Blumenschießen

Geschossen wird auf eine poröse, nicht hart gebrannte Tonröhre von 40 mm Länge, an der eine Kunststoffblume oder ein anderer geringwertiger Gewinngegenstand befestigt ist.

Die auf einem befestigten, nicht federnden Stahlstift aufgesetzte Tonröhre muß so beschaffen sein, daß sie mit einem Schuß abgeschossen werden kann.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Das gleiche gilt für die Gestehungskosten des einzelnen Gewinnes.

Zu 6. Streichholzschießen

Geschossen wird auf senkrecht aufgestellte, handelsübliche Streichhölzer, die sich vom Hintergrund farblich abheben.

Flache Streichhölzer werden nicht verwendet.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit drei Schüssen drei Streichholzköpfe abschießt. Schießt er zwei Streichholzköpfe ab, so erhält er einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Dreifache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 7. Walzenschießen

Geschossen wird auf sechs Metallrohrstückchen von je 32 mm Länge, 21 mm Außendurchmesser und höchstens 41 g Gewicht. Die Rohrstückchen sind locker auf dem Mittelpunkt einer Unterlage (Eisenblech) von der Größe 205 × 125 mm zu einer Pyramide 3 + 2 + 1 aufgestellt.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er mit drei Schüssen alle sechs Rohrstückchen von der Unterlage schießt.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 8. Schießen auf bewegliche Ziele (Wilde Jagd)

Geschossen wird auf Figuren, die auf einem laufenden Band befestigt sind und mindestens drei Sekunden im Schußfeld erscheinen.

Die Größe der Figuren beträgt mindestens 40 × 60 mm.

Wird eine Figur getroffen, so kippt sie nach hinten um.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Schießt der Spieler mit drei Schüssen drei Figuren ab, so erhält er einen Gewinn.

Die Gestehungskosten des Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 9. Ballonschießen

Geschossen wird auf Luftballons, die in einem offenen Kasten durch ein Luftgebläse in auf- und absteigender Bewegung gehalten werden.

Der Durchmesser der Ballons beträgt mindestens 14 cm.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er die zu einem Spiel gehörenden Ballons abschießt.

Die Gestehungskosten des Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 10. Schießen auf Bälle

Geschossen wird auf Bälle, die von einem Luft- oder Wasserstrahl in auf- und absteigender Bewegung gehalten werden.

Der Durchmesser der Bälle beträgt mindestens 30 mm.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er die zu einem Spiel gehörenden Bälle trifft.

Die Gestehungskosten des Gewinnes betragen mindestens das Zweifache des Einsatzes für ein Spiel.

11. Ballwerfen in ausgestellte Gegenstände
12. Ballwerfen in Glasgefäße
13. Ballwerfen auf Kippfiguren
14. Ballwerfen auf bewegliche Figuren
15. Ballwerfen auf sechs Konservendosen
16. Ballwerfen auf zehn Konservendosen
17. Ballwerfen in Öffnungen (Ulkköpfe)

Die Wurfbälle bestehen aus abwaschbarem Material, wie Hartgummi, Leder oder Kunststoff.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 11. Ballwerfen in ausgestellte Gegenstände

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 30 mm.

Tischtennisbälle oder ähnlich elastische Bälle werden nicht verwendet.

Die Entfernung zwischen dem Spieler und den aufgestellten Gewinngegenständen beträgt nicht mehr als 2,20 m.

Die Einwurföffnungen der ausgestellten Gegenstände oder der an deren Stelle aufgestellten Auffangvorrichtungen liegen nicht höher als 1,30 m über der Standfläche des Spielers.

Der Durchmesser der Einwurföffnungen zur Aufnahme des Balles ist mindestens 20 mm größer als der Durchmesser des Balles.

Die Tiefe des Gewinngegenstandes oder der an dessen Stelle aufgestellten Auffangvorrichtung ist mindestens doppelt so groß wie der Durchmesser des Balles. In den Gewinn oder in die Auffangvorrichtung werden keine Gegenstände eingelegt.

Die Auffangvorrichtung trägt die Bezeichnung des Gewinngegenstandes.

Der Spieler gewinnt, wenn der Ball in dem Gewinngegenstand oder in der Auffangvorrichtung liegen bleibt.

Die Zahl der ausgestellten Gegenstände bleibt nach Gewinnen unverändert.

Die Gestehungskosten für den Mindestgewinn betragen mindestens 60 vom Hundert des Einzeleinsatzes.

Zu 12. Ballwerfen in Glasgefäße

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 60 mm.

Tischtennisbälle oder ähnlich elastische Bälle werden nicht verwendet.

Die Entfernung zwischen dem Spieler und den aufgestellten Gegenständen beträgt nicht mehr als 2,20 m.

Die Einwurföffnung der aufgestellten Glasgefäße liegt nicht höher als 1,30 m über der Standfläche des Spielers.

Die engste Stelle der Einwurföffnung ist mindestens 40 mm größer als der Durchmesser des Balles.

Der Spieler erhält für drei eingeworfene Bälle einen Gewinn nach freier Auswahl, für zwei eingeworfene Bälle einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Fünffache, die eines kleineren Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 13. Ballwerfen auf Kippfiguren

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 60 mm und das Gewicht mindestens 100 g.

Geworfen wird auf drei in einer Höhe von mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers nebeneinander angebrachte Kippfiguren.

Der Abstand zwischen dem Spieler und den Kippfiguren beträgt höchstens 2,50 m.

Die Größe der Figuren beträgt mindestens 12 × 25 cm. Sie sind so beschaffen, daß sie beim Auftreffen des Balles nach hinten abkippen.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit drei Bällen alle drei Kippfiguren umwirft.

Für zwei umgeworfene Figuren erhält der Spieler einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Eineinhalbfache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 14. Ballwerfen auf bewegliche Figuren

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 80 mm und das Gewicht mindestens 100 g.

Geworfen wird auf drei Hüte (Zylinder), die drei nebeneinander angebrachten, beweglichen Figuren aufgesetzt sind.

Die Hüte befinden sich in einer Höhe von mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers; ihr Abstand zu dem Spieler beträgt höchstens 2,20 m.

Die Größe der Hüte beträgt mindestens 12 × 25 cm.

Die Figuren werden während des Spiels seitlich oder auf und ab bewegt. Sie sind dem Spieler jeweils mindestens fünf Sekunden sichtbar.

Die Hüte sind so beschaffen, daß sie beim Auftreffen des Balles nach hinten kippen oder herunterfallen.

Der Spieler gewinnt, wenn er mit drei Bällen alle drei Hüte abwirft.

Die Gestehungskosten des Gewinnes betragen mindestens das Eineinhalbfache des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 15. Ballwerfen auf sechs Konservendosen

Gespielt wird mit drei Bällen. Der Durchmesser der Bälle beträgt mindestens 60 mm und ihr Gewicht mindestens 100 g.

Verwendet werden sechs leere, handelsübliche, oben und unten geschlossene Konservendosen mit folgenden Abmessungen:

Höhe ca. 12 cm,
Durchmesser ca. 10 cm,

die zu einer Pyramide 3 + 2 + 1 aufgebaut sind.

Die Unterlage, auf der die Pyramide steht, ist höchstens 30 cm breit; die Höhe liegt mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und der Pyramide beträgt nicht mehr als 2,50 m.

Der Spieler gewinnt, wenn er mit drei Würfen alle sechs Konservendosen vom Brett wirft.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens soviel wie der Einsatz für ein Spiel.

Zu 16. Ballwerfen auf zehn Konservendosen

Gespielt wird mit drei Bällen. Der Durchmesser der Bälle beträgt mindestens 60 mm und ihr Gewicht mindestens 100 g.

Verwendet werden zehn leere, handelsübliche, oben und unten geschlossene Konservendosen mit folgenden Abmessungen:

Höhe ca. 12 cm,
Durchmesser ca. 10 cm,

die zu einer Pyramide 4 + 3 + 2 + 1 aufgebaut sind.

Die Unterlage, auf der die Pyramide steht, ist nicht breiter als 30 cm; die Höhe liegt mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und der Pyramide beträgt höchstens 2,50 m.

Der Spieler erhält für den Abwurf von zehn Dosen einen Gewinn nach freier Auswahl, für den Abwurf von neun Dosen einen mittleren und für den Abwurf von acht Dosen einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Dreifache, eines mittleren Gewinnes mindestens das Einfache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 17. Ballwerfen in Öffnungen (Ulkköpfe)

Gespielt wird mit drei Bällen. Der Durchmesser der Bälle beträgt höchstens 60 mm und ihr Gewicht mindestens 100 g.

Die Öffnungen befinden sich in einer Platte oder in Ulkköpfen.

Die Größe der Öffnungen beträgt an der engsten Stelle mindestens 12 cm. Die Höhe der Öffnungen liegt mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und den Öffnungen beträgt nicht mehr als 2,00 m.

Die Trefferbälle werden für den Spieler sichtbar in Netzen aufgefangen.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er drei Bälle hintereinander in die Öffnungen wirft.

Bei zwei eingeworfenen Bällen erhält er einen mittleren und bei einem eingeworfenen Ball einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Fünffache des Einsatzes für ein Spiel.

Die Gestehungskosten eines mittleren Gewinnes betragen mindestens das Doppelte eines Einsatzes für ein Spiel und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert eines Einsatzes für ein Spiel.

18. Pfeilwerfen auf Zehner-Ringscheibe
19. Pfeilwerfen auf Luftballons
20. Pfeilwerfen auf Korkknöpfe

Es werden nur handelsübliche Sport-Wurfpfeile von ca. 13 cm Länge verwendet. Der vordere Teil besteht aus einer ca. 2 cm langen Metallspitze und einem mindestens 4,5 cm langen massiven Metallmittelstück. Das Ende besteht aus einem Flügelstück.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark, die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 18. Pfeilwerfen auf Zehner-Ringscheibe

Gespielt wird mit drei Pfeilen. Geworfen wird auf eine Zehner-Ringscheibe in der Größe 50 × 50 cm.

Der Ringabstand beträgt 25 mm.

Die Unterlage besteht aus astfreiem, fugenlosem Weichholz.

Die Scheibe ist so angebracht, daß der Scheibenmittelpunkt zwischen 1,60 m und 1,70 m über der Standfläche des Spielers liegt.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem Ziel beträgt höchstens 2,50 m.

Erzielt der Spieler 30 Ringe, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl.

Bei 28 und 29 Ringen erhält er einen mittleren und bei 25 bis 27 Ringen einen kleineren Gewinn.

Bei der Auswertung zählt der angerissene Ring nach oben.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Fünffache des Einsatzes für ein Spiel, eines mittleren Gewinnes mindestens das Doppelte und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 19. Pfeilwerfen auf Luftballons

Gespielt wird mit drei Pfeilen. Geworfen wird auf Luftballons mit mindestens 10 cm Durchmesser. Sie sind in drei Reihen im Abstand von 25 cm an einer Holztafel befestigt.

Die mittlere Reihe der Luftballons befindet sich in 1,60 m Höhe über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und der Holzplatte beträgt höchstens 2,50 m.

Trifft der Spieler drei Ballons, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl, bei zwei Ballons einen mittleren Gewinn und bei einem Ballon einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Fünffache des Einsatzes für ein Spiel, die eines mittleren Gewinnes mindestens das Doppelte und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 20. Pfeilwerfen auf Korkknöpfe

Gespielt wird mit vier Pfeilen. Geworfen wird auf eine Korkscheibe mit einem Durchmesser von 45 cm, in die in regelmäßigen Abständen 24 metalleingefaßte Korkknöpfe von je 35 mm Durchmesser eingelassen sind.

Die Scheibe ist so angebracht, daß der Scheibenmittelpunkt in einer Höhe zwischen 1,60 m und 1,70 m über der Standfläche des Spielers liegt.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem Ziel beträgt höchstens 2,50 m.

Wird ein Korkknopf getroffen, erhält der Spieler den vorgeschriebenen Gewinn, auch wenn der Pfeil in dem Korkknopf nicht stecken bleibt.

Der Spieler erhält bei

4 Treffern einen Gewinn nach freier Auswahl,
3 Treffern einen Hauptgewinn,
2 Treffern einen mittleren und
1 Treffer einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Zehnfache, eines Hauptgewinnes das Fünffache, eines mittleren Gewinnes das Eineinhalbfache und eines kleineren Gewinnes 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

21. Eimerwerfen
22. Groschenwerfen auf Schokoladetafeln, Pralinen- und Kekspackungen
23. Groschenwerfen auf Teller
24. Lustige Nagelei
25. Lustige Nagelei (Drei Hammerschläge)
26. Plattenwerfen
27. Ringwerfen auf Flaschen
28. Ringwerfen auf eingesteckte Gegenstände
29. Ringwerfen Hoppla-Hopp
30. Ringwerfen auf Nägel
31. Krach im Hinterhaus
32. Klein-Kegelbahn
33. Scheren-Kegelbahn

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten des Höchstgewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 21. Eimerwerfen

Der Spieler wirft drei Holzkugeln von etwa 50 mm Durchmesser in einen schräg gestellten Metalleimer von mindestens 25 cm Tiefe. Dieser ist fest verankert; der Neigungswinkel beträgt 32–45°.

Die Unterlage, auf der der Eimer ruht, liegt nicht höher als 75 cm über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem vorderen Eimerrand beträgt höchstens 2,20 m.

Vom Spieler eingeworfene Kugeln werden während des Spiels nicht herausgenommen.

Der Spieler erhält für drei hintereinander eingeworfene Kugeln einen Gewinn nach freier Auswahl; für zwei eingeworfene Kugeln einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Dreifache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 22. Groschenwerfen auf Schokoladetafeln, Pralinen- und Kekspackungen

Der Spieler wirft ein Zehnpfennigstück auf die als Gewinne ausgelegten Mustergegenstände. Er erhält den entsprechenden Gewinn, wenn das Zehnpfennigstück auf dem Muster liegen bleibt. Auf einer in 50 bis 80 cm Höhe über dem Boden waagerecht aufgestellten Platte mit glatter Oberfläche werden Muster von Schokoladetafeln sowie Pralinen- und Kekspackungen ausgelegt. Der Abstand beträgt allseits nicht mehr als 30 mm.

Werden Packungen und Tafeln von verschiedener Höhe verwendet, so dürfen die vom Spieler jeweils entfernter liegenden nicht höher sein als die davorliegenden; die Verwendung von geeigneten Unterlagen ist zulässig.

Der Abstand zwischen dem Spieler und den Mustergegenständen ist nicht größer als 2,20 m.

Die Gestehungskosten für einen Gewinn betragen mindestens 0,06 Deutsche Mark.

Zu 23. Groschenwerfen auf Teller

Der Spieler wirft dreimal ein Zehnpfennigstück in aufgestellte Suppenteller von ca. 22 cm Durchmesser und ca. 28 mm Tiefe.

Auf einer in 60 bis 70 cm Höhe über dem Boden waagerecht liegenden Platte sind in einem Abstand von 5 cm hintereinander 3 Teller aufgestellt.

Der Abstand des Spielers zur Kante des vordersten Tellers beträgt höchstens 1,00 m.

Der Spieler erhält einen Gewinn, wenn ein Zehnpfennigstück in einem der Teller liegen bleibt.

Zehnpfennigstücke, die von einem Teller abspringen und in einem anderen Teller liegen bleiben, zählen als Treffer.

Die eingeworfenen Zehnpfennigstücke bleiben bis zum Abschluß des Spiels in den Tellern liegen.

Der Spieler erhält bei

1 Treffer einen kleineren Gewinn,
2 Treffern einen mittleren Gewinn und
3 Treffern einen Hauptgewinn.

Die Gestehungskosten betragen für den Hauptgewinn mindestens das Dreißigfache, für den mittleren Gewinn das Fünffache und für den kleineren Gewinn 60 vom Hundert des Einsatzes für das Spiel.

Zu 24. Lustige Nagelei

Der Spieler schlägt den in einem Holzbalken senkrecht eingesteckten Nagel mit einem Hammerschlag bis zum Kopf ein.

Der Nagelbalken mit einem Querschnitt von mindestens 12 × 12 cm besteht aus astfreiem Weichholz (z. B. Tanne oder Kiefer). Er ist so befestigt, daß er beim Nageln nicht federt.

Es werden neue, handelsübliche, zweizöllige, runde Drahtnägel mit Köpfen verwendet. Die Verwendung von Nägeln mit glatten Köpfen ist unzulässig.

Das Gewicht des Hammers beträgt mindestens 400 g und die Länge des Stiels mindestens 30 cm.

Der Spieler erhält einen Gewinn, wenn er den Nagel mit einem Hammerschlag bis zum Kopf einschlägt.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 25. Lustige Nagelei (Drei Hammerschläge)

Der Spieler schlägt den in einem Holzbalken senkrecht eingesteckten Nagel mit drei Hammerschlägen bis zum Kopf ein.

Der Nagelbalken mit einem Querschnitt von mindestens 12 × 12 cm besteht aus astfreiem Weichholz (z. B. Tanne oder Kiefer). Er ist so befestigt, daß er beim Nageln nicht federt.

Es werden neue, handelsübliche, dreizöllige, runde Drahtnägel mit Köpfen verwendet. Die Verwendung von Nägeln mit glatten Köpfen ist unzulässig.

Das Gewicht des Hammers beträgt mindestens 400 g und die Länge des Stiels mindestens 30 cm.

Der Spieler erhält einen Gewinn, wenn er den Nagel mit drei Hammerschlägen bis zum Kopf einschlägt.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 26. Plattenwerfen

Auf einer in 70 cm Höhe waagerecht aufgestellten Platte mit glatter Oberfläche sind in drei hintereinander angeordneten Reihen Kreise angebracht. Der Durchmesser der Kreise in der vorderen und mittleren Reihe beträgt 20 cm und in der hinteren Reihe 15 cm. Der Abstand zwischen den äußeren Kreisrändern beträgt mindestens 20 cm.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem vorderen Kreisrand der hinteren Reihe beträgt höchstens 2,50 m.

Es werden runde Wurfplatten aus verzinktem Blech mit einem Durchmesser von höchstens 12 cm verwendet.

Der Spieler wirft die Wurfplatten in eines der Felder.

Er gewinnt, wenn die Platte in einem der Kreise liegen bleibt. Wird ein Teil der Begrenzungslinie von der Platte bedeckt, gilt das Spiel als verloren.

Bleibt die Platte in einem Kreis der hinteren Reihe liegen, erhält der Spieler einen Gewinn nach freier Auswahl. Bleibt sie in einem Kreis der mittleren Reihe liegen, so erhält er einen mittleren Gewinn; bleibt sie in einem Kreis der vorderen Reihe liegen, erhält er einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Fünffache, die eines mittleren Gewinnes mindestens das Einfache und die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 27. Ringwerfen auf Flaschen

Der Spieler wirft einen Ring auf eine aufgestellte Flasche. Er gewinnt, wenn der Ring den Flaschenboden umschließt, die getroffene Flasche oder den entsprechenden Gewinn.

Der Ring ist massiv und besteht aus Holz, Hartgummi oder Kunststoff.

Der Innendurchmesser ist mindestens 10 mm größer als der größte Durchmesser der Flasche.

Es werden nur Weißweinflaschen von 0,7 l Inhalt verwendet. Die Verwendung von Sockeln und anderen Unterlagen ist unzulässig.

Die Flaschen sind nicht mit sperrigen Verschlüssen oder anderen Gegenständen versehen.

Die Aufstellfläche der Flaschen liegt mindestens 30 cm und höchstens 1,00 m über der Standfläche des Spielers.

Die Entfernung vom Spieler bis zu den vordersten Flaschen beträgt nicht mehr als 1,70 m und bis zu den hintersten Flaschen nicht mehr als 2,50 m.

Der Abstand zwischen den Flaschen beträgt mindestens 20 cm.

Die Gestehungskosten für den Mindestgewinn betragen mindestens 60 vom Hundert des Einzeleinsatzes.

Zu 28. Ringwerfen auf eingesteckte Gegenstände

Der Spieler wirft einen Metallring auf eingesteckte Gegenstände (z. B. Taschenmesser, Scheren, Kugelschreiber usw.).

Auf einer mit 60° nach hinten geneigten Vorrichtung von höchstens 1,50 m Höhe und mindestens 1,00 m Breite sind im Abstand von höchstens 10 cm Gewinngegenstände aufgesteckt.

Die Unterkante der Vorrichtung befindet sich 50 cm über der Standfläche des Spielers und ist nicht mehr als 1,60 m von ihm entfernt.

Verwendet werden massive Metallringe, deren innerer Durchmesser mindestens 20 mm größer ist als der größte Durchmesser oder die größte Breite des Gewinngegenstandes. Der innere Durchmesser ist jedoch nicht kleiner als 45 mm.

Der Spieler gewinnt den Gegenstand, an dem der Ring hängen bleibt.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens das Doppelte des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 29. Ringwerfen Hoppla-Hopp

Der Spieler wirft einen Ring auf einen ausgestellten Gegenstand. Der Gegenstand wird gewonnen, wenn der Ring den Sockelboden umschließt.

Die Gewinngegenstände werden auf einer Holzunterlage (Sockel) aufgestellt. Der Sockel ist nicht höher als 25 mm.

Die Oberkante des Gewinngegenstandes liegt nicht niedriger als 50 cm und nicht höher als 1,50 m über der Standfläche des Spielers.

Der Gewinngegenstand wird in der Mitte des Sockels aufgestellt und ragt über diesen nicht hinaus.

Der Wurfring ist massiv und besteht aus Holz, Hartgummi oder Kunststoff. Der Innendurchmesser ist mindestens 15 mm größer als die Oberflächen-Diagonale des Sockels.

Der Abstand zwischen den einzelnen Sockeln beträgt mindestens 15 cm.

Die Entfernung vom Spieler bis zu den vordersten Gewinngegenständen beträgt nicht mehr als 1,70 m und bis zu den hintersten Gewinngegenständen nicht mehr als 2,50 m.

Die Gestehungskosten des Höchstgewinnes betragen mindestens das Fünffache und für den Mindestgewinn mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 30. Ringwerfen auf Nägel

Der Spieler wirft einen Metall-Hohlring auf Nägel, die in eine Holzplatte eingeschlagen sind.

In eine mit einem Winkel von 60° nach hinten geneigte Holzplatte von höchstens 1,50 m Höhe und mindestens 1,00 m Breite sind im Abstand von 10 cm Nägel eingeschlagen, die mindestens 4 cm herausragen. Die Nagelköpfe haben einen Durchmesser von höchstens 20 mm.

Die Unterkante der Platte befindet sich 50 cm über der Standfläche des Spielers und ist höchstens 1,60 m von ihm entfernt.

Verwendet werden Metall-Hohlringe mit einem inneren Durchmesser von mindestens 45 mm.

Bleibt der Wurfring an einem Nagel hängen, so erhält der Spieler den daran befestigten Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 31. Krach im Hinterhaus

Der Spieler wirft mit drei eiförmigen, etwa 5 × 7 cm großen Holzstücken auf Porzellan- oder Steingutteller.

An einer senkrechten Wand sind in einer Höhe zwischen 1,20 m und 1,60 m über der Standfläche des Spielers die drei Steingut- oder Porzellanteller mit einem Durchmesser von mindestens 15 cm in Dreiecksform angebracht. Der Abstand von Teller zu Teller beträgt höchstens 30 cm.

Die Entfernung zwischen dem Spieler und den Tellern beträgt höchstens 2,50 m.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit drei Würfen drei Teller zertrümmert. Für zwei Teller erhält er einen kleineren Gewinn.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens soviel wie der Einsatz für ein Spiel, die eines kleineren Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einzeleinsatzes.

Zu 32. Klein-Kegelbahn

Der Spieler läßt eine Kugel auf neun aufgestellte Kegel rollen.

Die Spieleinrichtung ist höchstens 2,40 m lang und etwa 50 cm breit.

Sie steht fest verschraubt auf Pfosten etwa 75 cm waagerecht über dem Boden. In der Mitte der Längsseite ist eine Wasserwaage angebracht. Die Lauffläche der Kugel ist etwa 2,35 m lang und 45 cm breit. Neun Holzkegel werden am Ende der Laufbahn auf einer Grundfläche von 16 × 16 cm wie auf einer normalen Kegelbahn aufgestellt. Die Aufstellpunkte sind markiert. Die Kegelhöhe beträgt 120 mm, der untere Durchmesser 22 mm.

Der vordere, etwa 50 cm lange Teil der Ablauffläche hat ein Gefälle von ca. 70°. Die Kugeln bestehen aus Kunststoff. Der Durchmesser beträgt mindestens 40 mm, das Gewicht mindestens 50 g.

Der Spieler erhält

einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit einer Kugel,

einen mittleren Gewinn, wenn er mit zwei Kugeln und

einen kleineren Gewinn, wenn er mit drei Kugeln

neun Kegel umwirft.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Zehnfache, die des mittleren Gewinnes mindestens das Dreifache und die des kleineren Gewinnes mindestens das Einfache des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 33. Scheren-Kegelbahn

Der Spieler rollt eine Kugel auf neun aufgestellte Kegel zu.

Die Spieleinrichtung ist höchstens 2,10 m lang, 50 cm breit und steht etwa 60 cm waagerecht über der Standfläche des Spielers. Die Scherenbahn ist 1,90 m lang, 10 cm breit und hat eine Bohlenhöhe von 13 mm. Die Bahn verbreitert sich beim Beginn der Schere (bei etwa 1,10 m) auf die Höchstbreite von 32 cm. In der Mitte einer Längsseite des Gerätes ist eine Wasserwaage angebracht.

Neun Holzkegel werden am Ende der Laufbahn auf einer Grundfläche von 20 × 20 cm wie auf einer normalen Kegelbahn aufgestellt. Die Aufstellpunkte sind markiert.

Die Kegelhöhe beträgt 110 mm, der Durchmesser des Kegelfußes 23 mm.

Die Kugel aus Kunststoff besitzt einen Durchmesser von mindestens 48 mm, ihr Gewicht beträgt mindestens 75 g.

Der Spieler erhält einen

Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit einer Kugel,

einen mittleren Gewinn, wenn er mit zwei Kugeln und

einen kleineren Gewinn, wenn er mit drei Kugeln

neun Kegel umwirft.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes nach freier Auswahl betragen mindestens das Zehnfache, die des mittleren Gewinnes mindestens das Dreifache und die des kleineren Gewinnes mindestens das Einfache des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 34. Kraftmeßspiele

Der Einsatz bei Kraftmeßspielen wie „Haut den Lukas" beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark, die Gestehungskosten eines Gewinnes höchstens 0,50 Deutsche Mark.

Anlage 3

Ausspielungen auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen

1. Fische- oder Entenangeln
2. Plattenangeln
3. Fische- oder Entenangeln mit Magneten
4. Plattenangeln mit Magneten
5. Fadenziehen — 100 Fäden
6. Fadenziehen — 160 Fäden
7. Würfelspiel „Über 12 gewinnt"
8. Würfelspiel „3 und 18"
9. Zahlenkesselspiel
10. Lostopfspiel

Spielbedingungen

1. Fische- oder Entenangeln
2. Plattenangeln
3. Fische- oder Entenangeln mit Magneten
4. Plattenangeln mit Magneten

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Mit einer Angel, an deren Ende ein Angelhaken befestigt ist, werden aus einem Spielfeld Gegenstände geangelt, an deren Oberseiten sich je eine Öse befindet.

Beim Angeln mit Magneten befindet sich an der Angel ein Magnet und an der Oberseite des Angelgegenstandes ein Magnetplättchen. Die Länge der Angelschnur ist so bemessen, daß die Gegenstände geangelt werden können.

Der Spieler kann unmittelbar an das Spielfeld herantreten.

Die Spielzeit ist nicht begrenzt.

Ein Fünftel aller zum Spiel gehörenden Angelgegenstände ist mit Gewinnzahlen versehen. Die gleichen Zahlen befinden sich an den dazu gehörenden Gewinnen.

Die Summe der Gestehungskosten dieser Gewinne beträgt insgesamt mindestens 60 vom Hundert der Einsätze so vieler Einzelspiele, als Angelgegenstände (Nieten und Gewinne) zum Spiel gehören.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark, die Gestehungskosten des kleinsten Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren.

Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Der Gewinnplan und die Spielregeln werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 1. Fische- oder Entenangeln

Die Fische oder Enten aus schwimmfähigem Material befinden sich in einem Wasserbecken.

Zu Beginn eines jeden Spieles sind alle zum Spiel gehörenden Figuren im Wasser.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Figur, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

Zu 2. Plattenangeln

Auf einem waagerecht aufgestellten Spielfeld liegen übersichtlich angeordnet 5 × 5 cm große, viereckige Platten.

Zu Beginn eines jeden Spieles befinden sich alle zum Spiel gehörenden Platten auf der Spielfläche.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Platte, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

Zu 3. Fische- oder Entenangeln mit Magneten

Die Fische oder Enten aus schwimmfähigem Material befinden sich in einem Wasserbecken.

Zu Beginn eines jeden Spieles sind alle zum Spiel gehörenden Figuren im Wasser.

Das Gewicht der Fische oder Enten ist so bemessen, daß die Anziehungskraft der Magneten ein Anheben jeweils einer Figur ermöglicht. Löst sich die Figur nach dem Anheben vom Magneten, so gilt sie als geangelt.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Figur, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

Zu 4. Plattenangeln mit Magneten

Auf einem waagerecht aufgestellten Spielfeld liegen übersichtlich angeordnet Angelplatten.

Zu Beginn eines jeden Spieles befinden sich alle zum Spiel gehörenden Platten auf der Spielfläche.

Das Gewicht der Platten ist so bemessen, daß die Anziehungskraft der Magneten ein Anheben jeweils einer Platte ermöglicht. Löst sich die Platte nach dem Anheben vom Magneten, so gilt sie als geangelt.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Platte, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

5. Fadenziehen — 100 Fäden
6. Fadenziehen — 160 Fäden
7. Würfelspiel „Über 12 gewinnt"
8. Würfelspiel „3 und 18"
9. Zahlenkesselspiel

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark. Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 5. Fadenziehen — 100 Fäden

Zum Spiel gehören 100 Fäden aus abwaschbarem Material wie Nylon oder Perlon.

Die Fäden laufen so über eine Aufhängevorrichtung, daß ihre zum Teil mit Gewinngegenständen versehenen Enden übersichtlich und einzeln erkennbar sind.

Die entgegengesetzten Enden, an denen der Spieler zieht, sind so zusammengefaßt, daß sie gleich lang sind.

Dem Spieler werden jeweils alle 100 Fäden zum Spiel angeboten. Hängt an dem vom Spieler gezogenen Faden ein Gewinn, so erhält er diesen Gewinn.

An mindestens 20 Fäden sind Gewinngegenstände befestigt. Die Summe der Gestehungskosten dieser Gewinne beträgt mindestens 60 vom Hundert aller Einsätze für 100 Einzelspiele. Die Gestehungskosten des kleinsten Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 6. Fadenziehen — 160 Fäden

Zum Spiel gehören 160 Fäden aus abwaschbarem Material wie Nylon oder Perlon.

Die Fäden laufen so über eine Aufhängevorrichtung, daß ihre zum Teil mit Gewinngegenständen versehenen Enden übersichtlich und einzeln erkennbar sind.

Die entgegengesetzten Enden, an denen der Spieler zieht, sind so zusammengefaßt, daß sie gleich lang sind.

Dem Spieler werden jeweils alle 160 Fäden zum Spiel angeboten. Hängt an dem vom Spieler gezogenen Faden ein Gewinn, so erhält er diesen Gewinn.

An mindestens 32 Fäden sind Gewinngegenstände befestigt. Die Summe der Gestehungskosten dieser Gewinne beträgt mindestens 60 vom Hundert aller Einsätze für 160 Einzelspiele.

Die Gestehungskosten des kleinsten Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 7. Würfelspiel „Über 12 gewinnt"

Zum Spiel werden fabrikmäßig hergestellte Würfel aus Knochen oder abwaschbarem Kunststoff verwendet.

Die Kanten sind abgerundet und 10 bis 20 mm lang. Die sechs Flächen der Würfel sind so mit den Augenzahlen 1 bis 6 versehen, daß die Summe der sich gegenüberliegenden Zahlen jeweils 7 ergibt. Der Würfelbecher besteht aus Leder, Kunststoff oder ähnlichem abwaschbarem Material.

Das Würfelbrett hat eine glatte Oberfläche.

Auf je 1 m Standfront wird nur ein Würfelbrett aufgestellt.

Der Spieler wirft gleichzeitig drei Würfel aus dem Becher. Die Würfel bleiben nach dem Wurf so lange liegen, bis der Spieler die Augenzahlen selbst festgestellt hat.

Beträgt die Augenzahl über 12, so erhält er einen Gewinn. Für die Augenzahl 18 erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Die Gestehungskosten dieses Gewinnes betragen mindestens das Dreißigfache und für einen Gewinn auf die Augenzahlen

17 mindestens das Sechsfache,
16 mindestens das Dreifache,
15 mindestens das Zweifache,
14 mindestens das Eineinhalbfache und
13 mindestens das Einfache

des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 8. Würfelspiel „3 und 18"

Zum Spiel werden fabrikmäßig hergestellte Würfel aus Knochen oder abwaschbarem Kunststoff verwendet. Die Kanten sind abgerundet und 10 bis 20 mm lang. Die sechs Flächen der Würfel sind so mit den Augenzahlen 1 bis 6 versehen, daß die Summe der sich gegenüberliegenden Zahlen jeweils 7 ergibt. Der Würfelbecher besteht aus Leder, Kunststoff oder ähnlichem abwaschbarem Material.

Das Würfelbrett hat eine glatte Oberfläche.

Auf je 1 m Standfront wird nur ein Würfelbrett aufgestellt. Der Spieler wirft gleichzeitig drei Würfel aus dem Becher. Die Würfel bleiben nach dem Wurf so lange liegen, bis der Spieler die Augenzahlen selbst festgestellt hat.

Beträgt die Augenzahl 3 oder 18, erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Die Gestehungskosten für diesen Gewinn betragen mindestens das Zwanzigfache und für einen Gewinn auf die Augenzahlen

4 oder 17 mindestens das Fünffache,
5 oder 16 mindestens das Zweieinhalbfache und
14 oder 15 mindestens das Einfache

des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 9. Zahlenkesselspiel

Der Veranstalter oder ein Spieler wirft eine Kugel in der Weise in einen runden, am oberen Rand mit einer Bande versehenen Holzkessel, daß sie mindestens einen Umlauf an der Bande zurücklegt.

Der größte Durchmesser des Kessels beträgt ca. 60 cm.

Im Innern des Kessels befindet sich ein starrer Zahlenkranz mit 39 Fangnischen, die dreimal mit den Zahlen 0 bis 12 in nicht arithmetischer Reihenfolge versehen sind.

Der Kessel ist waagerecht in einer Höhe von ca. 75 cm über der Standfläche der Spieler aufgestellt.

Das Spiel beginnt erst, nachdem alle 13 Einsätze auf dem mit den Zahlen 0 bis 12 versehenen Zahlenbrett gesetzt sind. Es gewinnt der Spieler, dessen gesetzte Zahl mit der Zahl des Einfallfeldes der Kugel übereinstimmt.

Die Gestehungskosten des Gewinnes betragen mindestens 60 vom Hundert der Summe aller 13 Einsätze.

10. Lostopfspiel

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Der Spieler erhält dafür ein Los.

Es werden nur fabrikmäßig hergestellte und gemischte, in verschlossener Packung bezogene Sicherheitslose verwendet, die die sofortige Entscheidung über Gewinn oder Verlust enthalten. Die Lose einer Serie sind innen mit der gleichen Seriennummer versehen, die aus der Verpackung nicht zu ersehen ist.

Die Lose sind so beschaffen, daß die Feststellung, ob es sich um Gewinne oder Nieten handelt, ohne Beschädigung der Lose nicht möglich ist; eine erneute Verwendung ist ausgeschlossen. Lose in Strohhalmen werden nicht verwendet.

Für ein Gewinnlos erhält der Spieler den dazu gehörenden Gewinn.

Die Gewinnlose sind mit allgemein verständlichen Begriffen, wie Zahlen, Personen-, Länder- oder Ortsnamen gekennzeichnet. Sind die Gewinnlose mit Symbolen gekennzeichnet, so werden die gleichen Symbole im Gewinnplan verwendet.

Zu einer Serie gehören

a) 75 Lose, von denen mindestens 15 Gewinnlose sind oder

b) 150 Lose, von denen mindestens 30 Gewinnlose sind.

Im Laufe eines Tages werden nur Serien einer Art verwendet. Jede Los-Serie enthält mindestens einen Gewinn nach freier Auswahl.

Die Gestehungskosten der Gewinne einer Los-Serie betragen mindestens 60 vom Hundert der Einsätze der zu einer Serie gehörenden Lose.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark, die des kleinsten Gewinnes mindestens 60 vom Hundert des Einsatzes für ein Los.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Jede Los-Serie wird ungeteilt aus einem Topf verkauft. Mit dem Verkauf der nächsten Los-Serie wird erst nach vollständigem Verkauf der vorhergehenden begonnen.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Herausgeber: Der Bundesminister der Justiz. — Verlag: Bundesanzeiger Verlagsges. m.b.H., Bonn/Köln. — Druck: Bundesdruckerei. Das Bundesgesetzblatt erscheint in drei Teilen. In Teil I und II werden die Gesetze und Verordnungen in zeitlicher Reihenfolge nach ihrer Ausfertigung verkündet. In Teil III wird das als fortgeltend festgestellte Bundesrecht auf Grund des Gesetzes über die Sammlung des Bundesrechts vom 10. Juli 1958 (Bundesgesetzbl. I S. 437) nach Sachgebieten geordnet veröffentlicht. Bezugsbedingungen für Teil III durch den Verlag. Bezugsbedingungen für Teil I und II: Laufender Bezug nur durch die Post. Bezugspreis vierteljährlich für Teil I und Teil II je DM 5,— zuzüglich Zustellgebühr. Einzelstücke je angefangene 24 Seiten DM 0,40 gegen Voreinsendung des erforderlichen Betrages auf Postscheckkonto „Bundesgesetzblatt" Köln 3 99 oder nach Bezahlung auf Grund einer Vorausrechnung. Preis dieser Ausgabe DM 0,40 zuzüglich Versandgebühr DM 0,15.